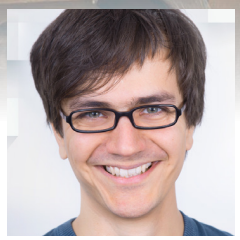
Dishonored 2 – Ersteindruck

ZEHN STUNDEN ANGESCHLICHEN



Der Autor

Michael mag Schleichspiele seit dem guten, alten Dark Project. Und seitdem spielt er sie auch pflichtbewusst im höchsten Schwierigkeitsgrad. Auch wenn er sich mal beim zweiten Durchgang selbst ein Schnippchen schlug, als er in eine Lavagrube stürzte – und Quicksave statt Quickload drückte. Und sein letztes normales Savegame war ewig her, also gab er auf. Eine Schande.

In den ersten Stunden entpuppt sich Dishonored 2 als sehr gutes Schleichspiel, das sein Potenzial aber nicht ausschöpft. Von Michael Graf

Gute Schleichspiele machen mich zu einem Geist. Ich liebe es, unbemerkt durch Häuser und Höhlen zu huschen, Gegner zu umgehen oder zu betäuben, meine eigenen Wege zu finden. Genau dafür liebe ich auch Dishonored 2. Wie sein Vorgänger erlaubt mir das Schleichspiel, mich in den hervorragend gebauten Levels auszutoben, mit alternativen Routen und Fähigkeiten zu experimentieren, versteckte Beute zu finden und mich einfach wunderbar unsichtbar zu fühlen. Und weil das gar nicht spannend genug sein kann, spiele ich auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad »sehr schwer«, der seinem Namen alle Ehre macht, weil mich Gegner enorm schnell entdecken. Im Gegensatz zum ersten Teil ist diesmal also für Herausforderung gesorgt, zumal ich anfangs sogar Geistesfähigkeiten à la »Teleport« oder »Gedankenkontrolle« abschalten kann, indem ich dem »Outsider« einen Korb gebe, der sie mir verleihen möchte. Im ersten Dishonored erforderte der Verzicht auf die – sehr mächtigen – Kräfte noch Selbstdisziplin, nun hat ihn der Entwickler Arkane in der Story verankert. Löblich!

Auch auf niedrigeren Schwierigkeitsgraden pirscht es sich im zweiten Dishonored spannender als im ersten, weil die Feinde schneller reagieren. Nicht nur auf Geräusche oder auf sie zu schleichende Attentäter, sondern auch auf offene Türen oder verschwundene Kameraden. Wenn sie irgendwas stört, durchsuchen die Schurken ihre Umgebung, stöbern mich gar unter Tischen und in Müllcontainern auf – und ich muss entweder auf die Quickload-Taste oder mit dem Schwert auf Gegnerköpfe hauen. Kämpfe flutschen generell gut, obwohl die »Strg«-Taste hakt. Denn damit kann ich blocken oder Angreifer in den Schwitzkasten nehmen, was im Getümmel oft wechselt. Sei's drum, KI und Anspruch haben sich im Vergleich zum Vorgänger gesteigert. Allerdings kann man das nicht von allen Spielbestandteilen behaupten.

Die Kämpfe spielen sich grundsätzlich rund und flott, trotz doppelt belegter Blocktaste.

Kapitänin Meagan schippert uns nach Karnaca. Wer sie ist, erklärt das Spiel aber kaum.

Nicht ausgeschöpft

Da ist etwa die Story, die mich anfangs mit neuen Figuren überflutet, sich jedoch kaum bemüht, sie vorzustellen. Die Wahl des Helden (ich spiele den bärbeißigen Corvo oder die Jungkaiserin Emily) beeinflusst meine Geisteskräfte (so ich sie denn annehme), bislang aber nicht die Handlung. Klar, sie erfüllt ihren Zweck und führt von Mission zu Mission, Spannung und Tempo entwickelt sie aber zumindest in den ersten Stunden nicht. Sie wirkt löchrig, reißt nicht mit. Denn Arkane schöpft das Potenzial des fantastischen, noch mal: fantastischen Settings nicht aus. Zumal es in den ersten Stunden keine Nebenaufträge mehr gibt. Ich kann zwischen den eigentlichen Missionen zwar ganze Viertel der neuen Stadt Karnaca erkunden, was Spaß macht und Beute bringt. In Questgeschichten wird das aber nicht eingebunden. Und obwohl Dishonored 2 mit seinem »Gemäldestil« abermals sehr stimmungsvoll und individuell ausfällt, macht es rein technisch keinen ausgereiften Eindruck. Einerseits sieht es mit seinen matschigen Texturen, teils drögen Panoramen und oft platten Lichteffekten angestaubt aus. Andererseits litt Arkanes Schleichspiel zum Release unter Performance-Problemen, die sich auf manchen Rechnern nicht mal durch Herunterregeln der Grafikdetails lindern ließen.

Coole Idee: Im Maschinenhaus bauen sich ganze Räume um, wenn wir Hebel ziehen.

Dishonored 2 ist in seinen ersten Stunden ein gutes und stimmungsvolles Schleichspiel mit tollen Schauplätzen wie dem Maschinenhaus, in dem ich ganze Räume per Hebelzug umbaue und gefährliche Robotersoldaten umschleiche. Aber Dishonored 2 ist eben auch ein Spiel, dem man anmerkt, dass es sein volles Potenzial nicht nutzt, weder erzählerisch noch technisch. Mal sehen, ob sich das in den kommenden Stunden bessert – und wie das Ende wird. Das soll ja wieder entweder fröhlich oder düster ausfallen, je nachdem, ob ich Leichenberge anhäufe oder Gegner liebevoll in den Schlaf würge. Wie sich das für einen Geist gehört. ★

Bevor er die Arkane Studios gründete, arbeitete Studiochef Raphael Colantonio für Electronic Art unter anderem an Theme Park.